

ENCONTRAR LO INVISIBLE PARA ALCANZAR LO IMPOSIBLE



Carlos Granobles Gómez

Jefe Carrera de Diseño Gráfico **COLEGIATURA**

“Creo que es el momento y no tenemos excusa para no pensar que en que tenemos que ser los creadores también de las nuevas realidades”.

Juan Pablo Ortega

La Creación digital y la expresividad para Producir lo imposible.

Nuestra posibilidad de asombro pareciera ponerse a prueba con mayor frecuencia en nuestros días; en relación a los adelantos tecnológicos que transforman desde lo ordinario de las tareas cotidianas, hasta, los mundos extraordinarios de los relatos, nuevos y anteriores, que se reconfiguran y resignifican en cada reboot, remake, remaster...

Esta sensación de progreso, que se comunica en un nutrido acervo de neologismos alfa numéricos (5g, 8k, giga, ultra HD, ps5, chatgpt4...) identifican hitos, de los cuales devenimos las maneras en que representamos e interactuamos con el mundo digital, resalta un sentido de vigencia al verificar si estamos enmarcados en el número más reciente de la plataforma de nuestros intereses, y que de alguna manera, da sentido de actualidad y vigencia a los modos en los que se conciben los productos creativos, el alcance de los mismos y el cómo son recibidos por los públicos.

Con unas pocas ideas podemos avistar que el mundo es más complejo hoy que hace 20 años; a finales de los 90s la principal y casi única pantalla era la televisión, objeto al rededor del cual se configuraban espacios físicos, hábitos familiares y recíprocamente individuales, por esquemas de consumo regidos por el concepto de programación, situación que se extrapola al ecosistema multi pantalla del consumo hiper individualizado del “always online” posible por la miniaturización y la portabilidad actual.

En esta especie de evolución para nada discreta, la tecnología que se ha incorporado a las áreas como el diseño y algunas prácticas del arte ha actuado como un puente entre los modos clásicos de crear e imaginar y un presente con un constante afán de futuro y sus posibilidades movilizadas.

Sin embargo, la digitalización de algunas de estas prácticas ha conservado el compromiso del creativo con su oficio, el refinamiento mediante la práctica con miras hacia la maestría de su medio (que hoy como en otros hitos, se ve puesto en tensión por las capacidades de las herramientas emergentes); desde esta perspectiva, un nuevo apocalipsis creativo se asoma a través de la intervención de los modelos generativos de la inteligencia artificial.

Este correlato clásico-digital, ha mantenido en movimiento un campo de posibilidades creativas, en el que se resignifican valores estéticos en relación a la técnica, el formato, el consumo digital y también la emergencia otros valores, por ejemplo, el “uncanny valley”, que si bien se acotó desde los 70s en el campo de las prótesis y la robótica, tiene que ver con una incertidumbre psicológica al no aceptar, del todo, una representación de un objeto natural que, técnicamente, posee los atributos para entenderse como real sin lograr desprenderse de su origen artificial. Este Fenómeno se ha recontextualizado con la valoración de algunos productos tridimensionales. Personajes de videojuegos, efectos especiales en películas.

Por otra parte, esta transformación tiene profundas implicaciones sociales y culturales. Los nuevos medios digitales y posibilidad de acceder a ellos y al sistema de información que dinamiza su aprendizaje y divulgación, han redundado en la democratización de prácticas del ejercicio creativo.

Estos esquemas replantean las barreras tradicionales de entrada al medio, los aprendizajes, en términos de tiempo y fuente, los espacios de socialización y la validación como deviant art, art station, behance en lugar de las galerías, museos o tiendas especializadas, impulsan una diversidad de sensibilidades, voces y perspectivas que encuentren su lugar en el escenario global y que da pie a formación de comunidad, uno de los rasgos más populares del hoy por hoy, en donde las relaciones casi “parasociales” propician el encuentro, asincrónico e inmaterial, alrededor de lo creado.

Esta descentralización de las maneras de crear promueve una participación más activa en los **sistemas de representación**, se reconfiguran los números que separan productores y consumidores; recíprocamente se exagera la relación dinámica entre la función biológica de la percepción y la cultural de la representación, es decir, de cómo percibimos el mundo y cómo lo contamos en construcciones visuales en un constante proceso evolución en lugar de una reproducción concreta y estática.

En el marco del ciclo de las imágenes propuesto por Gilbert Simondon, esta dinámica se describe desde cuatro momentos; el de lo **corporal sensible-motriz**, el de lo **cognitivo-relacional**, el de lo **sensible-experiencial** y finalmente, el de la **invención técnica**; que, desde las posibilidades que recontamos hoy, este último se impulsa, en progresión histórica, abarcando sucesivos individuos técnicos que revaloran, constantemente, el horizonte que distancia lo imaginado de lo creado.

La tecnología no solo ha facilitado gestionar la capacidad creativa y plástica, sino que también ha propiciado la creación de nuevos imaginarios, nuevos lenguajes y tratamientos que alimentan los sistemas de representación, hasta ahora entendidos como clásicos, que emergieron o tuvieron su cúspide en el siglo pasado, tales como el teatro, el cine, el arte pictórico; y que en lugar de reemplazar estas formas de expresión, se han transformado, ampliando sus posibilidades narrativas y reinventando la manera en que percibimos sus valores.

Existen, también, otros formatos enteramente digitales como las experiencias interactivas propias de los videojuegos que, en sus diferentes manifestaciones, han logrado crear un área de conocimiento emergente, en términos de la relación tecnología-perspectiva creativa- dificultad como entretenimiento.

Es así, como la narrativa interactiva, propia del mundo de los videojuegos, ha permitido que los jugadores puedan sumergirse en mundos virtuales increíblemente detallados y participar activamente en historias que se adaptan a ellos y que responden a sus acciones. Como lo menciona Simondon, en el ciclo de las imágenes, se construye una experiencia

a posteriori desde la dimensión **sensible-experiencial**, en términos individuales, la que deviene de la interacción con el mismo objeto; el compromiso emocional de cada jugador construye un valor subjetivo, una experiencia de juego más inmersiva e íntima, desde las posibilidades creativas del medio teniendo un impacto cultural análogo al de la literatura en los siglos XVI y XVII. Algo así como una posibilidad de establecer el pacto con la ficción, de abstraerse de la realidad de ejercer el sistema de valores propios, por fuera del mismo.

Dar sentido a la tecnología disponible para crear mundos imposibles, reales o virtuales, no es una tarea que viene sin desafíos. A medida que los recursos continúan avanzando con una cierta imprevisibilidad, las habilidades de las personas deben revalorarse para sostener la responsabilidad creativa. La brecha entre lo que podemos imaginar y lo que podemos figurar se está volviendo cada vez más estrecha. En un escenario en que abundan las posibilidades de materialización, con las herramientas generadoras de inteligencia artificial, se convierte en materia de discusión la productividad, la autoría, la ética y responsabilidad social.

Asumir nuestro rol como sujetos creativos “reales” y “virtuales”, en el pleno sentido de la expresión, es una ruta **sensible, cognitiva experiencial y técnica** para hacer posible lo imposible.

Bibliografía

-
- **Barthes, R. (1971) Elementos De Semiología. Alberto Corazón Editor, Barcelona, España. Capitulo retórica de la imagen.**
-
- **Simondon G. (2015) Imaginación e Invención. Editorial Cactus, serie Clases**